



DIRETORIA ACADÊMICA

PLANO DE ENSINO

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas		
Unidade Curricular: Design Thinking para Experimentação		Carga Horária: 80h
Modalidade: Presencial ()	Semipresencial ()	EAD (X)
Período: 5º		Ano/ Semestre Letivo: 2026.1
Professor (es): Renato Atouguia Lima Leite		

1. EMENTA

Design Thinking (fases, métodos e ferramentas). Criatividade e processos criativos. Co-criação. Fundamentos de experiência. Análise de personas (papéis, perfis etc.) de usuários de software. Criação de valor (jornadas, blueprints e diagramas). Mínimo Produto Viável (MVP).

2. OBJETIVO (S)

2.1. Geral:

- Capacitar os alunos a compreender e aplicar metodologias de Design Thinking para experimentação, incentivando a criatividade e inovação na solução de problemas e desenvolvimento de produtos e serviços, focando na construção de personas, criação de jornadas e validação de processos.

2.2. Específicos:

- Compreender as necessidades e motivações das pessoas;
- Identificar as premissas de Design Thinking;
- Sistematizar e explicitar alguns métodos, pensamentos e técnicas utilizados por designers em seus projetos criativos;
- Habilitar a construção de personas através do processo de discovery.
- Planejar e implementar abordagens de Design Thinking em projetos de software.
- Co-criar soluções em conjunto a diferentes stakeholders.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO									
U	Conteúdos	Conhecimentos	Habilidades	Atitudes	Nº Horas /Aulas				
					T	P	L	SP	EAD
I	Fundamentos do Design Thinking	Conceitos e princípios básicos, processo de Design Thinking, criatividade e inovação	Aplicar os princípios do Design Thinking na resolução de problemas, compreender a importância da empatia, mapeamento de personas e co-criação no design de soluções inovadoras	Demonstrar pensamento crítico na escolha de métodos, valorizar a colaboração interdisciplinar, desenvolver mentalidade de experimentação e discussão entre analista e stakeholders					
II	Métodos e Ferramentas	Co-criação, análise de personas, criação de valor (jornadas, blueprints e diagramas) e técnicas de experimentação	Aplicar técnicas de mapeamento de jornada do usuário, utilizar ferramentas de prototipação, desenvolver abordagens colaborativas	Incentivar a participação ativa no processo criativo, aplicar conceitos de user-centered design, valorizar a iteração como parte do processo					
III	Aplicação e Experimentação	Desenvolvimento de MVP, testes de usabilidade, avaliação e validação de soluções	Projetar e implementar MVPs, testar e validar hipóteses, iterar com base em feedbacks reais	Demonstrar iniciativa na realização de testes, aplicar melhorias contínuas, valorizar o aprendizado com erros e acertos					
Subtotal da Carga Horária					40	40			
Total da Carga Horária					80				

Legenda: **U** - unidade **T** – quantidade de aula(s) teórica(s) por unidade(s); **P**- quantidade de aula(s) práticas(s) por unidade(s); **L** - quantidade de aula(s) por unidade(s) de Prática Pedagógica (exclusivo para o Curso de Educação Física - Licenciatura); **SP** - quantidade de aulas(s) semipresenciais; **EAD** - quantidade de aula(s) à distância.

4. METODOLOGIA

O componente curricular será ministrado de forma dinâmica, agregando estratégias de metodologias ativas: aulas expositivas e dialogadas, com sala de aula invertida e participação dos alunos na construção da exposição; exibição de vídeos e de filme; discussão de casos; experiências e situações cotidianas, através da metodologia de situações-problema; elaboração de textos e outras atividades na modalidade semipresencial através do SECTRAS *On Line*; simulações presenciais por meios de oficinas orientadas; atividades práticas; atividade integrada (Prática Integradora), seguindo o modelo proposto para o período letivo do curso.

5. RECURSOS DIDÁTICOS

Vídeos aulas, vídeos, filmes, revistas, jornais, que subsidiarão as aulas expositivo-dialogadas, os debates, as discussões e a atividade integrada. Para as atividades de estudo e pesquisa, livros didáticos disponíveis na biblioteca ou disponibilizados pelo docente, bem como artigos científicos disponíveis nas Bases de Dados (EBSCO e Portal CAPES). Ainda, será utilizado o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) do SECTRAS *On Line* para envio, composição e avaliação de exercícios. Será aplicado a cada aula um resumo auto-gerado da fala do professor somados aos slides no formato resumocast.

6. AVALIAÇÃO (ÕES)

A avaliação do discente será contínua e processual. Se dará mediante o somatório de diferentes atividades, sendo ao menos uma destas presencial, e que constituirão uma nota final para cada uma das três principais verificações de aprendizagem (uma por UNIDADE) previstas pela Instituição. A média final será obtida a partir dos resultados de cada Unidade. Estão previstas avaliações formativas e somativas, dispostas da seguinte forma:

- Avaliações somativas sobre os conteúdos das três Unidades (trabalhos, fichamentos, resumos, relatórios, portfólios, redação de textos, elaboração do Projeto Integrador e avaliações (escritas, orais, práticas) no final de cada Unidade (com questões objetivas e/ou subjetivas contextualizadas de forma problematizadora);
- Avaliações formativas (formulário de avaliação discente, na modalidade 360 graus), disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) do SECTRAS *On Line*; construção de portfólios;
- Avaliações diagnósticas para obter juízo de valor relativo ao rendimento do aluno sobre os temas e nas atividades práticas.

7. BIBLIOGRAFIA

7.1. Básica:

- CARDOSO, L. C. Design Digital. 1ª Ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. [acervo digital]
- MELLO, C. M; NETO, J. R. M. A; PETRILLO, R. P. Para compreender o Design Thinking. 1ª Ed. Rio de Janeiro, 2021. [acervo digital]
- PAZ, M. Webdesign. 1ª Ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. [acervo digital]

7.2. Complementar:

- ANTERO, K. L. Design e novas mídias. 1ª Ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. [acervo digital]
- ARRUDA, A. J. V. Design X Complexidade. 1ª Ed. São Paulo: Blucher, 2017. [acervo digital]
- COELHO, Alexandre Zavaglia et al. Legal design: teoria e prática. 2. ed. Indaiatuba: Foco, 2022. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 10 dez. 2024.
- MUNIZ, A; KRIEGER, C; DIENSTMANN, J. S; FEITOSA, T; COLARES, R. Jornada Business Agility: Entenda como a agilidade nos negócios colabora para adaptabilidade contínua e resultados de valor ao cliente. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2021. [acervo digital]
- PHILLIPS, P. L. Briefing a gestão do projeto de design. 2ª Ed. São Paulo: Blucher, 2015. [acervo digital]